Vysoká škola ekonomická v Praze
Fakulta informatiky a statistiky

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Autor práce:	abs. v. š. Daria Glushakova
Název práce:	Závislost na multiplayerových online počítačových hrách
Studijní program:	Aplikovaná informatika
Termín odevzdání:	Květen 2018
Vedoucí práce:	Mgr. Ing. Tomáš Sigmund, Ph.D.
Oponent práce:	Ing. Radim Čermák, Ph.D.

Celkové hodnocení práce

- Obtížnost zvoleného tématu a stanoveného cíle vzhledem ke studijnímu programu je adekvátní.
- Zvolené téma a stanovený cíl je vzhledem ke studijnímu programu relevantní.
- Téma je stále aktuální a řešení nebo výsledek je původní částečně.
- Doporučuji předloženou bakalářskou práci k obhajobě.
- Navrhuji klasifikační stupeň velmi dobře.

Hodnocení práce v dílčích kritériích

Dílčí kritéria	Výborně *(90 % a více)*	Velmi dobře *(75 % až 89 %)*	Dobře *(60 % až 74 %)*	Nevyhovující *(méně než 60 %)*
Jasnost a srozumitelnost formulace tématu a cíle práce		X		
Míra naplnění cíle		X		
Logická stavba práce a vzájemná konzistence jednotlivých částí		X		
Rozsah a relevance popisu současného stavu		X		
Adekvátnost metod k řešenému problému, korektnost výběru a aplikace		X		
Rozsah, hloubka a preciznost popisu výsledku			X	
Relevance a správnost diskuze výsledku		X		
Korektnost zpracování soupisu zdrojů a metody odkazování		X		
Relevance informačních zdrojů		X		
Korektnost použití informačních zdrojů (citace a parafráze)		X		
Gramatika, jazykový styl, terminologie		X		
Úprava práce		X		
Plnění harmonogramu a dohod	X			
Úroveň iniciativy studenta při řešení	X			

Doplňující komentář hodnotitele

Datum: 23.5.2018

(podpis hodnotitele)

Práce si podle abstraktu klade dva hlavní cíle, kterými je analyzovat příznaky závislostního chování a vliv počítačových her na psychické a fyzické zdraví člověka. Bylo by vhodnější zaměřit se jen na jeden cíl. Text práce se zabývá především MMORPG hrami. Práce by měla jasněji rozlišovat mezi závislostmi obecně, závislostmi na internetu, závislostmi na počítačových hrách a závislostmi na

MMORPG. V praktické části studentka sestavila základní dotazník zkoumající závislost hráčů a ohrožení jejich fyzického a psychického vývoje. K oběma problémům se v dotazníku vztahuje několik otázek, jejichž vzájemný vztah i vztah ke zkoumanému problému by bylo dobré objasnit.

Nicméně práce ukazuje schopnost autorky orientovat se v problematice a identifikovat problémy spojené s hraním počítačových her.

Jazyk práce je místy kostrbatý.

Otázky:

1) Proč si autorka myslí, že se závislosti na hrách věnuje příliš velká pozornost? (str. 57)?
2) Leží příčina závislostí spíše ve hrách a jejich konstrukci, nebo v hráčích a jejich psychice?
3) Nakolik jsou závěry týkající se závislosti na MMORPG převoditelné na další typy her?